

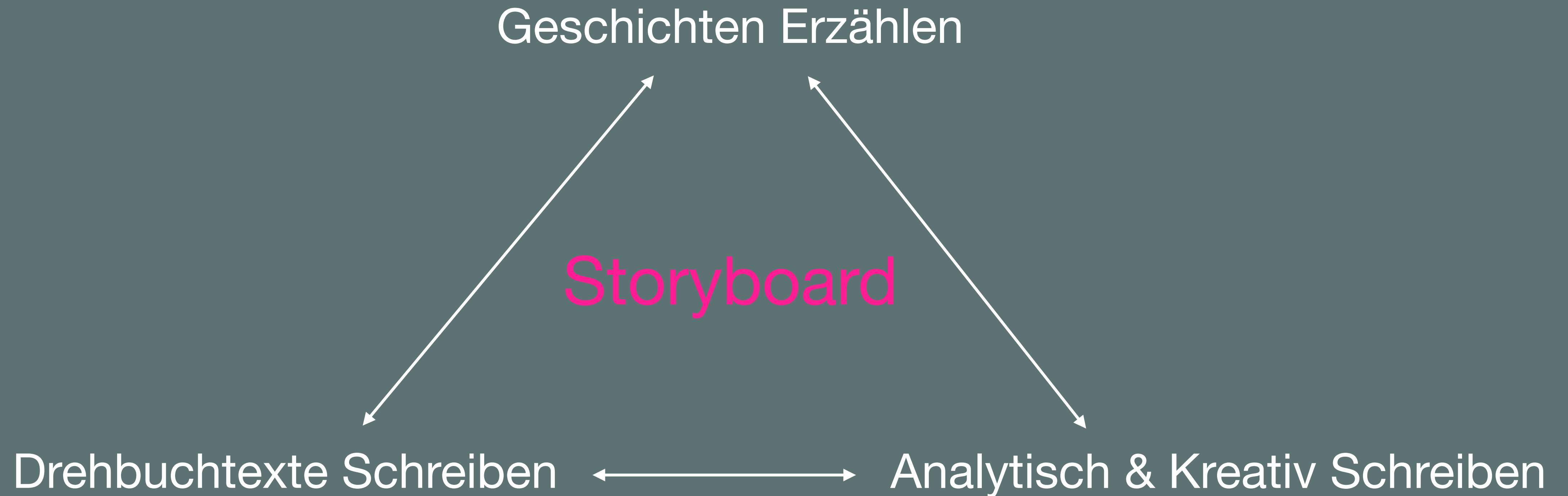
Didaktik des Lernfilms

Multimediale Lehr-Lernstrategien



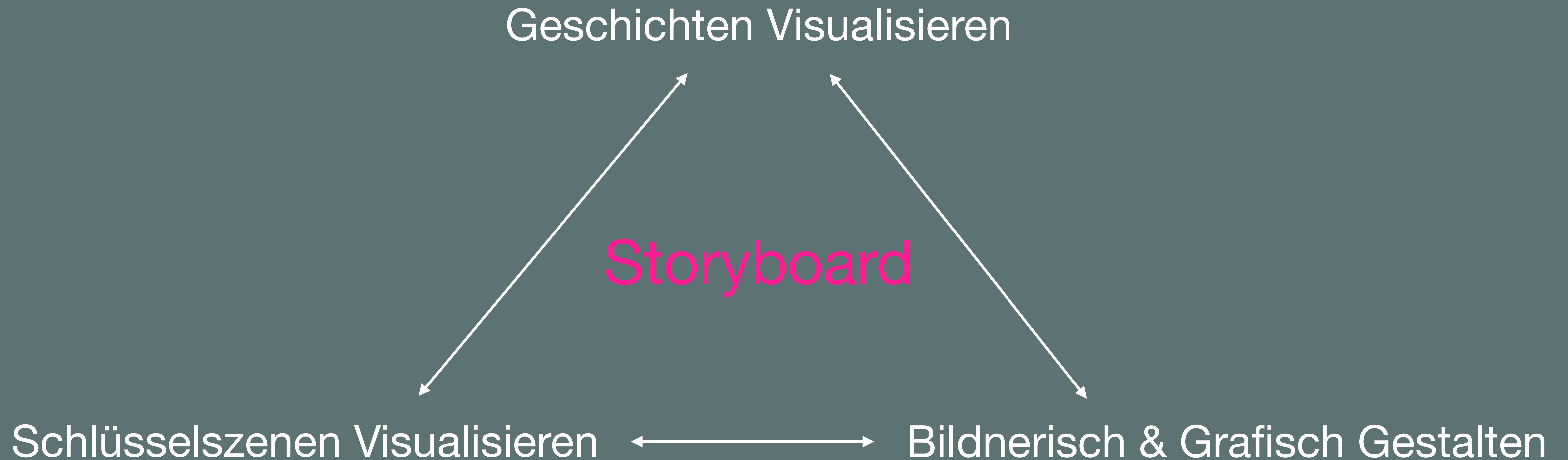
Didaktik des Lernfilms

Narrative Strategien



Didaktik des Lernfilms

Narrative Strategien



Mediendidaktik

Wechselwirkung Bild und Wort



Free examination.

1



2

Estimate material circumstances of the family



3

Give the ages of the people.



4

Surmise what the family had been doing before the arrival of the unexpected visitor.



5

Remember the clothes worn by the people.



6

Remember positions of people and objects in the room.



7

Estimate how long the visitor had been away from the family.

3 min. recordings of the same subject

Rhetorik > *altgr. rhētorikḗ* > Redekunst

Die Kunst wirksam zu reden und zu überzeugen

Ziele von Filmrhetorik

Durch Rhetorik können wir Menschen für unsere Ideen, Ziele und Werte begeistern, nachhaltig überzeugen sowie zu Verhaltensänderungen und Handlungen motivieren

Methoden der Filmrhetorik

1. *Docere* Lehren
2. *Delactare* Unterhalten
3. *Movere* Bewegen

Docere Lehren

Der Film adressiert die kognitiven Verständnisfähigkeiten der Empfänger,
vermittelt Fakten, stellt Zusammenhänge her



Delactare **Unterhalten**

Der Film adressiert die emotionalen Verständnisfähigkeiten der Empfänger,
vermittelt Interesse und Empathie



Movere Überzeugen

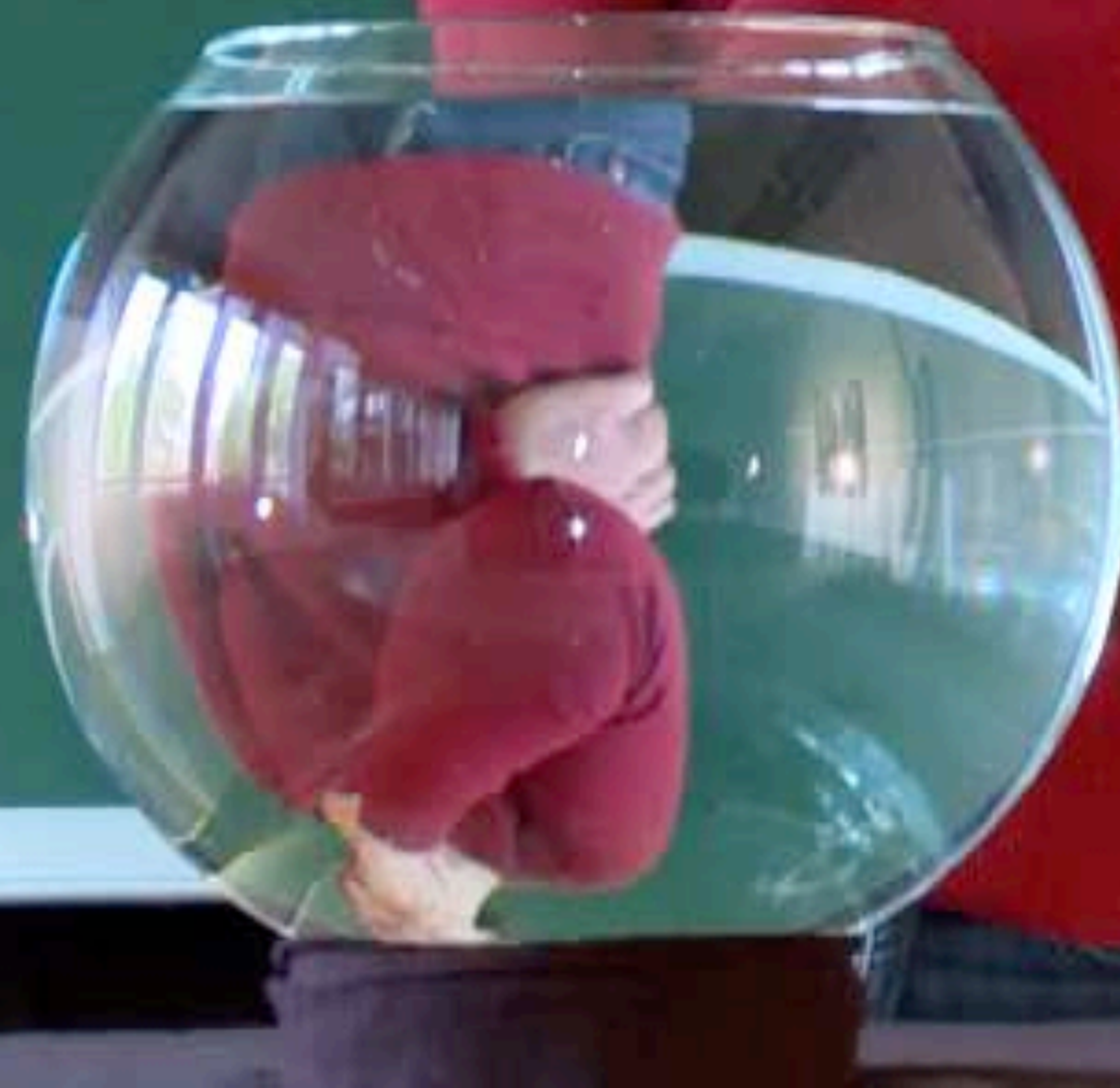
Der Film adressiert die Instinkte, Triebe und Spiritualität der Empfänger, vermittelt starke Gefühle wie Glauben, Liebe und Hass, provoziert heftige Gefühlsreaktionen



1 *Inventio* Fragestellung entwickeln

1a *intellectio* Problem erkennen

- A. Thema und Fragestellung erkennen
- B. Analyse der Ausgangslage/Voraussetzungen/Gegebenheiten
- C. Recherche der relevanten Informationen
- D. Nützliche und überzeugende Argumente herausfinden
- E. Abwägen der Vor- und Nachteile einzelner Argumentationen
- F. Topik (tópos - Ort) - Auffinden von Argumentationsmustern



1 *Inventio* Fragestellung entwickeln

1b *creare* Problem erfinden

- A. Thema und Fragestellung schöpferisch kreieren
- B. Intuitio - Kreativität mobilisieren
- C. Diversitas - Varianten produzieren und darstellen
- D. Originäre Ideen herausfinden
- E. Abwägen des originären Potenzials der Idee

La literatura y los colores

Literatur und
Farben

2 *Dispositio* Entwurfsprozess und inhaltliche Konzeption

2a *ordo naturalis* Die rationale Ordnung

- A. Einleitung, Hauptteil und Schluss bilden
- B. Inhalte und Überzeugungsmittel logisch nachvollziehbar anordnen
- C. chronologische Ordnung der Teile zu einem Ganzen
- D. inhaltliche Ordnung der Teile zu einem Ganzen
- E. handlungsorientierte Ordnung der Teile zu einem Ganzen

2 *Dispositio* Entwurfsprozess und inhaltliche Konzeption

2a *ordo artificialis* Die künstlerisch-kreative Ordnung

- A. Abweichung von der Folge aus Einleitung, Hauptteil und Schluss
- B. Vertauschungen
- C. Auslassungen
- D. sachfremde Themen einbeziehen
- E. irrationale Argumente zulassen

3 *Elocutio* Dramaturgie und Ausdruck

3a *latinitas* Inhaltliche Richtigkeit des Ausdrucks

- A. Sachargumente herausarbeiten und möglichst wertfrei darstellen
- B. Verwendung und Angabe fundierter und überprüfbarer Quellen
- C. Inhaltliche Aussage und Ausdrucksform zur Übereinstimmung bringen
- D. Glaubwürdigkeit herstellen

3 *Elocutio* Dramaturgie und Ausdruck

3b *perspicuitas* Zweckmäßigkeit des Ausdrucks

- A. Nutzen und Wert der Idee herausarbeiten
- B. Form stärkt die Idee unabhängig vom Inhalt
- C. Empathie und Neugier wecken
- D. Erfolg legitimiert die Mittel

3c *ornatus* Schönheit des Ausdrucks

- A. Ästhetische Wirkungen erzeugen und herausarbeiten
- B. Die Ästhetik der Form sublimiert den Inhalt und schafft Wert
- C. Nähe, Neugier, Öffnung, Staunen und Faszination erzeugen
- D. Starke Gefühle wie Hoffnungen, Begierden und Wünsche wecken
- E. Nicht was, sondern wie etwas hergestellt, gezeigt oder benutzt wird

ornatus Rhetorische Stilfiguren

A. Prägnanz der Aussage

B. Schönheit der Form

C. Emotionalität der Wirkung

- *hyperbel* Übertreibung
- *metapher* bildlicher Ausdruck
- *allegorie* Gleichnis einer abstrakten Idee
- *allusion* Anspielung
- *konzept* Geistreich witziges Gedankenspiel
- *Wortspiel* Inszenierung mehrdeutiger Begriffe
- *Metonymie* Spiel mit Ursache und Wirkung
- *Paradoxon* Scheinbare Widersprüchlichkeit (Paradox)
- *repetitio* Wiederholung
- *oxymoron* innerer Widerspruch
- *ellipse* Auslassung
- *antithese* polare Gegenüberstellung
- *hyperbel* starke Übertreibung
- ...

A woman with reddish hair, wearing a black long-sleeved dress and black boots, stands in the center of a room. She is positioned between two large, multi-paned windows. The room is dimly lit, with a spotlight effect on the floor around her feet. The text 'FARBE & MODE' is overlaid in white, serif font across the middle of the image.

FARBE & MODE

Filmrhetorik Didaktik des Lernfilms*

*Lernfilme dienen primär dem Zweck der Bildung. Sie unterscheiden sich von anderen filmischen Formaten durch den Schwerpunkt der Bewertung, der auf den erworbenen Kompetenzen der Verfasser liegt und daher den gesamten Entstehungsprozess einschließt. Lernfilme können als Kurzfilme (bis zu 30min) oder Langfilme ausgeführt werden. Lernfilme schließen alle Sparten des Films wie den Spielfilm, Dokumentarfilm oder Experimentalfilm ein. Dazu zählen neuere Formate wie Smartphone-Videos, Erklärvideos und Musikvideos. Die Bewertung der Lernleistung entspricht dem Vorgehen bei wissenschaftlichen Arbeiten und beinhaltet Kriterien wie die Eigenleistung der Verfasser (Engagement und Innovation), die wiss. und künstlerische Qualität des Werks sowie den Herstellungsprozess (Recherche, Produktion und Präsentation).

Inhaltliche Kriterien für die Bewertung von Lernfilmen

1. **Wie lehrreich war der Lernfilm für die Zielgruppe*?**

- Welche Auswirkung hat der Lernfilm auf die Problemwahrnehmung der Zielgruppe?
- Welche Auswirkung hat der Lernfilm auf das Problemverständnis der Zielgruppe?
- Sieht die Zielgruppe die Problematik der Thematik und erkennt Sie Wege zur Problemlösung?

2. **Wie unterhaltsam war der Lernfilm für die Zielgruppe?**

- Welche Auswirkung hat der Lernfilm auf die Aufmerksamkeit der Zielgruppe und ihr Interesse am Thema?
- Welche emotionalen Reaktionen zeigt die Zielgruppe und was tragen diese zum Erfolg des Lernfilms bei?
- Welchen Beitrag liefern die Gefühlsreaktionen der Zielgruppe zur Nachhaltigkeit der Thematik?

3. **Was hat der Lernfilm bei der Zielgruppe bewirkt?**

- Löst der Lernfilm Änderungen der inneren Einstellung innerhalb der Zielgruppe zum Thema aus?
- Löst der Lernfilm Änderungen der persönlichen Haltung innerhalb der Zielgruppe zum Thema aus?
- Löst der Lernfilm Verhaltensänderungen oder Handlungsintentionen innerhalb der Zielgruppe aus?

* Die Definition der angestrebten Zielgruppe ist sinnvoll, da Lernfilme im Gegensatz zu wiss. Hausarbeiten nicht nur an Dozenten bzw. ein wiss. Fachpublikum, sondern an unterschiedliche Personenkreise bzw. die Allgemeinheit adressiert sein können! Alle genannten Kriterien können qualitativ per Interview oder Diskussion bzw. quantitativ per Befragungsboden evaluiert werden.

Formale Kriterien für die Bewertung von Lernfilmen

1. Welche Qualität hatte die Tonebene im Lernfilm?

- Inwieweit sind Sprache, Musik, Atmos und Geräusche im Storyboard nachvollziehbar und filmisch umsetzbar gestaltet?
- Welche Qualität hat die Produktion der Tonebene unter den gegebenen Voraussetzungen erreicht?
- Welche Qualität hat die Postproduktion der Tonebene unter den gegebenen Voraussetzungen erreicht?

2. Welche Qualität hatte die Bildebene im Lernfilm?

- Inwieweit sind alle bildnerischem Mittel im Storyboard thematisch nachvollziehbar und filmisch umsetzbar gestaltet?
- Welche Qualität hat die Produktion der Bildebene unter den gegebenen Voraussetzungen erreicht?
- Welche Qualität hat die Postproduktion der Bildebene unter den gegebenen Voraussetzungen erreicht?

3. Welche Qualität hatte die Arbeit der Beteiligten auf den Lernfilm?

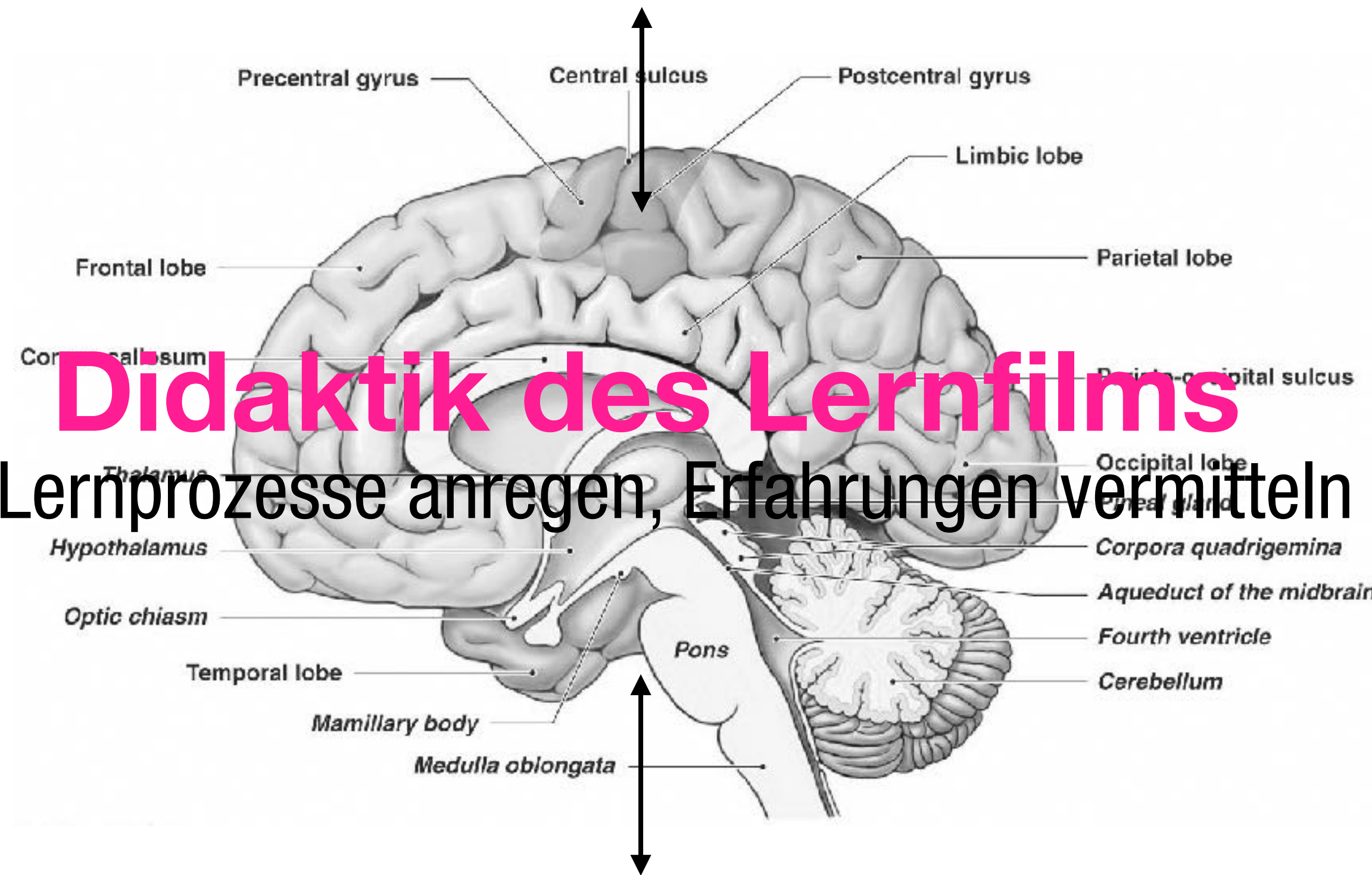
- Was tragen Drehorte, Szenen, Schauspieler, Bild und Kamera zum emotionalen und/oder kognitiven Verständnis der Thematik bei?
- Was tragen Sprache, Musik, Atmos und Geräusche zum emotionalen und/oder kognitiven Verständnis der Thematik bei?
- Was tragen Regie, Kamera, Schnitt, Licht, Farbe und Ton zum emotionalen und/oder kognitiven Verständnis der Thematik bei?

Probleme wahrnehmen und verstehen

Problemlösungen kennen und finden

Probleme erfolgreich lösen

Kompetenzen (anwendungspraktische Leistungen) **fördern**



Didaktik des Lernfilms

Mit filmischen Mitteln Lernprozesse anregen, Erfahrungen vermitteln und Wissen fördern

Intelligenzen (Kognitive Leistungen) **fördern**

Wissenserwerb

Erfahrungsbildung

Empathiebildung

Denkvermögen